



## COMMODORE 64

### Instrucciones de carga para ordenadores C64 en Cinta Cassette

1. Desconectar el ordenador.
  2. Enchufar el joystick en el puerto NÚMERO UNO.
  3. Colocar la cinta en la lectora de cassette.
  4. Conectar el ordenador.
  5. Pulsar la tecla REWIND de la lectora de cassettes.
  6. Pulsar la tecla STOP.
  7. Escribir LOAD. Pulsar la tecla RETURN.
  8. Pulsar el botón PLAY de la lectora de cassette.
  9. El programa se cargará al cabo de un momento, apareciendo la máscara principal.
-

## **ALF EN LAS GRUTAS DEL COLOR**

Mueve a ALF a través de túneles de colores y distintas formas y evita que los ojos locos atrapen a ALF y lo envíen de nuevo al principio. Consigue que ALF alcance sano y salvo la gran caverna de color situada al final de los túneles.

- Excepcional sonido.
- Divertido personaje protagonista, brillantemente animado, ALF.
- Túneles de innumerables colores.
- Fácil de jugar.

## **BAILEMOS**

Crea tu propia coreografía musical. Enseña a los bailarines los pasos y movimientos que quieres que hagan.

Decide la duración del baile, los movimientos, la posición de los bailarines.

Edad aconsejada: a partir de los 4 años.

## **COMPULANDIA**

COMPULANDIA, es una colección de seis simpáticos juegos educativos que permiten a los pequeños empezar a aprender con el ordenador, los juegos incluyen reconocimiento de letras, crear dibujos, completar series numéricas y series de figuras, dar animación y sonido a palabras y nombres, etc...

Seis diferentes juegos educativos que al complementarlos se obtienen bonitas canciones y gráficos.

Cada uno de los juegos posee una finalidad didáctica diferente, y algunos de ellos poseen diferentes niveles de dificultad que el programa selecciona en función de las respuestas dadas por el niño.

## **LABERINTOS LOGICOS**

Es un divertido laberinto con muchos premios en su interior. Planifica el mejor camino y deja caer la pelota con él.

El pensamiento lógico y la planificación estratégica son importantes pasos en el aprendizaje. LABERINTOS LOGICOS estimula a los niños a predecir el resultado de una serie de acciones y desarrolla la toma rápida de decisiones. Edad aconsejada: a partir de los 7 años.

## **MIL CARAS**

MIL CARAS, permite a los niños crear graciosas caras en la pantalla y darles movimiento. Proporciona una divertida manera de aprender a usar el ordenador. MIL CARAS, es en realidad tres juegos en uno:

- En el primer juego se presenta al niño una cara en blanco y él debe completarla escogiendo distintos rasgos de un conjunto de bocas, narices, etc.
  - El segundo juego utiliza la cara y permite que el niño le dé movimiento.
  - El tercer juego requiere que el niño recuerde una secuencia de expresiones faciales que la cara creada realiza.
  - Gráficos completamente en color y sonido.
-



## **NÚMEROS LOCOS**

Haz saltar tu GUMMI-CHIP de número en número. ¡Cuantas más veces juegues mayor será tu diversión!

Dominar las matemáticas es una tarea muy dura, pero NÚMEROS LOCOS es un buen aliado para superar tal tarea.

En este juego, la habilidad de cálculo se potencia rápidamente, ya sea jugando contra el ordenador o con un amigo. Desarrolla la agilidad de cálculo mental. Edad aconsejada: a partir de los 8 años.

Habilidades matemáticas: 1 ó 2 jugadores. Se requiere mando de juego.

## **PROFESIÓN: DETECTIVE**

PROFESIÓN: DETECTIVE, es una serie de misterio.

Los jugadores son detectives privados que intentan determinar quién cometió el crimen y cuál fue el motivo.

Estos detectives conducen alrededor de la ciudad, realizan preguntas a sospechosos, investigan casas para obtener pistas, y utilizan el ordenador Snoopet del Cuartel General para obtener informes y más datos.

Pueden jugar dos detectives a la vez.

La resolución del caso requiere muchas horas de entretenida y paciente investigación. Todas las pistas deben ser comprobadas antes de realizar una acusación.

## **RANCHO**

El RANCHO, permite al niño crear, animar y musicar sus propias escenas del salvaje oeste. Se empieza con una pantalla en blanco en la que se pueden ir añadiendo personajes del oeste a la vez que construyendo sus casas, corrales, caravanas y muchas cosas más. Además es posible colorear, copiar y animar escenas acabadas de crear. Es posible guardar y recuperar el trabajo realizado.

Se incluye un librito de instrucciones con gran variedad de actividades complementarias.

## **SALTA Y SUMA**

Construye un bonito Arco Iris realizando correctamente las operaciones que se proponen. Consigue hacer bailar a los animalitos de la pantalla cuando hayas completado la tarea.

Operaciones y cálculos matemáticos muy simples con una divertida familia de animalitos: conejos, patos, canguros y pingüinos.

Es fácil aprender a sumar y restar cuando la lección es tan divertida.

SALTA Y SUMA es un juego aritmético con música, muchos colores y diferentes niveles de diversión para todos.

## **TECLAS DIVERTIDAS**

TECLAS DIVERTIDAS, es un emocionante juego educativo en tres partes en el que se usan letras, números, palabras y gráficos, facilitando al niño la experimentación con el teclado del ordenador.

Cuatro diferentes niveles de dificultad con partidas especiales. La dificultad de las palabras hace que el programa sea apropiado para niños de 3 a 12 años.

---



Calle Valencia, 85 - 08029 BARCELONA

Télex: 54554 DLGC - Teléfonos: 253 86 93 - 253 89 09

---